

***Claudia Danieli***

***A.A 2008/2009***

***Tesina Esame di:***

***INFORMATICA DI BASE***

***Doc. Manuel Frara***

# **BILL VIOLA**

Bill Viola nasce nel 1951 a New York. Studia arte alla Syracuse University di New York e nel 1973 si laurea in Visual and Performing Arts. I suoi interessi sono rivolti alla musica elettronica, alla Performance Art e al film sperimentale. Negli anni 70 realizza i suoi primi tre videotape e la sue prime installazioni.

Lavora a Firenze per la Art Tapes 22 come Direttore Tecnico per la produzione dei primi Video Art Studios di tutta Europa. Durante un workshop dedicato alla nuova musica, incontra il compositore David Tudor con il quale collabora alla realizzazione di sculture sonore. Viola già dall'università ha cominciato a seguire dei corsi di musica elettronica, è subito stato attratto da sintetizzatori, magnetofoni e microfoni, e sono stati proprio questi a condurlo nel mondo dell'elettronica e delle nuove tecnologie. La tecnologia del video ha preso in prestito qualcosa da quella della musica elettronica. Viola non ha mai pensato in termini d'immagine, ma piuttosto in termini di processo elettronico, di segnale. E' stato Artist in Residence al WNET/Thirteen Television Laboratory di New York. Compie un viaggio nel Sud del Pacifico, nelle isole Salomon, per registrare la musica e le danze tradizionali delle popolazioni indigene di Giava insieme all'etnomusicologo Alex Dea. In seguito proietta i suoi video in Australia dove incontra la sua futura moglie Kira Perov, fotografa, con cui ha condiviso l'esperienza della realizzazione delle sue prime opere. Moglie e manager, documenta la sua carriera, discutendo i progetti e assistendolo nel lavoro. Incomincia ad abbandonare l'approccio strutturalista per adottare uno stile visionario. Riceve una borsa di studio e viaggia nel deserto della Tunisia e realizza **Chott el-Djerid (A Portrait in Light and Heath)**. Grazie ad una borsa di scambio, vive in Giappone con la moglie per otto mesi approfondendo la cultura tradizionale, il teatro Noh, lo studio dello Zen sotto la guida del Monaco-Pittore Daien Tanaka.

Negli anni 80 è invitato come artista residente presso i laboratori Sony di Atsugy dove realizza **Hatsu-Yume (First Dream)** dove ha avuto il permesso di utilizzare da solo tutti i macchinari, di lavorare da solo in uno studio con uno standard professionale di un pollice. Viaggia nell'Himalaya per visitare i monasteri tibetani buddisti per registrare la musica rituale. Al ritorno negli Usa si stabilisce nel Sud della California insegna al corso avanzato d'arte video al California Institute of Art di Valencia (California) e realizza **Anthem** realizzandolo completamente nella sua casa, perché non ha importanza dove uno si trovi per fare ciò che ha dentro, uno crea delle cose che esistono dentro di sé, e **Science of the Hearth**. Viaggia alle isole Fiji, dove registra una cerimonia del fuoco (camminare sui carboni ardenti). Espone al Whitney Museum l'installazione video **The Theater of Memory**. Completa il video **I Do Not Know What It Is I Am Like**. Viaggia nel Sud-Ovest degli Stati Uniti e studia gli antichi siti archeologici e l'arte rupestre. Comincia a lavorare in B/N e presenta la sua più grande mostra al MOMA di New York. Nel 1988 nasce il primo figlio di Bill e Kira.

Negli anni 90 realizza parecchie mostre negli States e in Europa. In Febbraio del 90 muore la madre e a Novembre del 90 nasce il suo secondo figlio. Nel 2007 è presente alla

Biennale di Venezia con ***Ocean Without a Shore*** e nel 2008 espone a Roma. Le sue installazioni, le sue opere sono esposte in tutto il mondo.

### **Lo sviluppo del suo lavoro**

I temi che affronta Bill Viola, sono i grandi temi della storia dell'Arte, frequentati attraverso i grandi maestri del passato che ammira appassionatamente nonostante sia molto attuale. Ha il concetto della vita e della morte. Ma non è neppure uno di quelli sperimentalismi cerebrali con cui gli artisti contemporanei ci sottopongono talvolta facendoci sentire un po' abusati, cavie di una medicina senza pazienti e senza obiettivi. Quello di Viola, è un viaggio con la bussola: il museo, la grande tradizione sono il sestante. E' originale ma attento ai valori grandi, all'esempio dei maestri, Viola ha una conversazione affascinante, in cui colpisce il modo forte e audace di rapportarsi con la tradizione, senza velare con pudori ipocriti la determinazione a misurarsi con i grandi. E' un maestro classico, ma più al modo di Caravaggio: la compostezza formale, l'affabulazione razionale a volte velano appena, nei valori di quel decennio, la carica di violenza.

Viola non è solo interessato a creare un analogo visivo, ma anche alla creazione di strutture parallele visive e sonore che derivano chiaramente da un quadro post-concettuale. Post-concettuale inteso come la fede nella capacità dell'arte di funzionare come fonte di trascendenza spirituale, elemento sempre presente nelle sue opere. Non si tratta neanche tanto di interrogazione ontologica, come nelle opere concettuali, anzi è uno dei primi artisti a saltare oltre la palude concettuale e a mettere in questione la capacità ontologica e spirituale dell'arte. La sua opera è sempre fuori da ogni categoria, in un genere di post-modernismo la cui evoluzione corre parallela e in opposizione a molti artisti della sua generazione. Per molti aspetti è più vecchio degli artisti della sua generazione, la sua opera viene da un luogo diverso; per altri, è più avanti, poiché ha risolto così tante questioni interne e interrogativi che concernono la storia dell'arte, per cui non ha bisogno di continuare a riassumere o a far riferimenti inconsci nella sua opera riguardo alla consapevolezza del suo ruolo nella storia dell'arte. E' stato in qualche modo capace di saltare al di là e di approdare esattamente a un lavoro in cui l'ispirazione non è auto-consapevole, anche se ha una consapevolezza assai profonda.

## La teatralità come principio compositivo

Le installazioni di Bill Viola si qualificano per una loro marcata natura teatrale dovuta innanzitutto all'aver sostituito la scatola televisiva come dispositivo contenitore e trasmettitore di immagini, con uno spazio in cui le immagini si sono liberate dalla prigione della cornice televisiva e fluttuano sulle pareti trasparenti, ruotanti, specchianti. Il monitor, all'interno di tale costruzione scenica, compare come una citazione, fa parte del décor insieme al lume, al vaso di fiori, all'orologio digitale, alla brocca con l'acqua...Un altr

o elemento che fa riferimento al teatro è la qualità dell'immagine elettronica che Viola chiama *Liveness*, il suo carattere acustico e vibratorio che la rende simile all'energia elettrica, a tutto ciò che si muove, che è processo.

## Risvegliare il corpo dello spettatore

Le opere di Viola sono concepite come messa in scena di un'azione il cui soggetto è lo spettatore, virtualmente incorporato nell'opera, nel senso che l'opera è posta in modo da includerlo. Egli non è semplice osservatore, perché se si limitasse a "guardare", rischierebbe di non vedere nulla, perché l'opera non è uno spazio contenitore di cose, ma uno spazio fatto di percorsi percettivi, di ritmi e movimenti. Viola da un lato enfatizza il ruolo assoluto dell'Arte come pratica che arricchisce la vita ma che richiede una separazione dal mondo. Dall'altro, la sua formazione antropologica, la sua visione del mondo relativistica e interculturale, lo porta ad attribuire all'arte un ruolo non separato rispetto la vita quotidiana, perché la capacità dell'artista di creare immagini "potenti" è di vitale importanza, è necessaria alla sopravvivenza dell'uomo, a risvegliare il corpo dello spettatore occidentale, sottomesso al dominio della mente.

Tali immagini sono quelle che trasportano una forte carica emozionale, quali appunto quelle primarie della nascita e della morte, della violenza e dell'innocenza, quotidiane ma perturbanti tanto da produrre nello spettatore uno choc. Nelle sue installazioni-video lo spettatore è introdotto ritualmente alla visione dell'opera che, essendo una esperienza d'iniziazione. Infatti gli ingressi per accedere nelle stanze dove sono installate le sue opere sono quasi sempre dei varchi stretti e bui attraverso cui ci si immette nell'opera. Ciò significa che è richiesta una visione religiosa e non un consumo di massa, accelerato e distratto, il contrario di quanto è abituale pratica del video e della televisione. Per poter accedere alla visione delle sue opere bisogna immergersi in un bagno di nero, purificarsi lo sguardo per prepararsi all'incontro con il divino. Una volta entrato, lo spettatore è avvolto in una fitta trama di messaggi sonori, verbali, cromatici, visuali.

Le opere di Bill Viola cantano l'apoteosi del volto e del corpo umano. In esse il soggetto non è sparito, svuotato, disincarnato, un fantasma, ma si installa al centro e mette a fuoco un mondo dove la vita e la morte si adagiano l'una sull'altra. La sua arte, raffigurando il corpo umano, che è somiglianza di Dio, si apre allo spirituale e all'universale.

La tecnologia elettronica è usata per ottenere effetti e definitezza ed evidenza: in ***Passage(1987)***, le immagini, sono proiettate su un grande schermo, sono così concrete da sembrare elastiche, malleabili, mostruose nella loro presenza. Tutte immagini reali che

si mostrano nella loro innocenza e ingenuità grazie allo sguardo dell'artista che le fa ritornare in sé. Presenza del soggetto come unità corpo-mente, dialogo fra natura e figura umana sono le qualità di un'arte della *rinascita* in cui è venuta cadere la contrapposizione fra astratto e concreto, analogico e digitale, in cui si è compiuto il processo di integrazione fra un'arte dello sguardo e un'arte del contatto.

Le sue opere hanno il potere di mostrare il mondo nei suoi elementi più semplici e misteriosi e di restituirci uno sguardo per i fenomeni elementari e quotidiani della vita dell'uomo: il mare, le montagne, il deserto, le strade di una città, dormire, camminare, stare seduti. Le sue immagini non si consumano, si imprime nella mente con uguale potenza delle immagini fisse della pittura. Le qualità di concretezza, pregnanza, flagranza che sprigionano, seppure ottenute con i sofisticati dispositivi elettronici, mirano a produrre un effetto di realtà, non a rendere evanescente, de figurare, smaterializzare il mondo, ma a rappresentarlo fisicamente e percettivamente presente. Contrastare il decadimento dell'arte, nel caso dell'opera di Viola, è un messaggio manifesto che incita a trovare delle ragioni per credere nel mondo. Il modo in cui restituisce l'immagine in immagine corpi, volti, paesaggi fonda un'aldilà sia della rappresentazione figurativa (l'immagine-azione) che della rappresentazione astratta che, nel volgere del secolo, si è declinata verso la cancellazione del volto, il silenzio, la paura e l'annichilimento del soggetto del proteso sul vuoto e sul nulla e irrigidito nei suoi tic.

La via indicata da Bill Viola opera in direzione di un costituire la genesi dei corpi e della natura, di mostrarli in procinto di apparire dal bianco, dal nero, dai colori, dal suono, dai disturbi televisivi e in procinto di compiere un'azione, tracciando linee di fuga, formando combinazioni ambigue capaci di sfuggire al disfacimento dei volti e dei corpi e di aprirli all'aperto, allo stupore, al desiderio e alla vita.

## OPERE

### ***Chott el-Djerid***

E' il nome di un vasto lago salato disseccato nel versante tunisino del deserto del Sahara; è un luogo dove si producono miraggi; soprattutto al sole. E' il calore intenso del deserto, riflette e deforma i raggi di luce a un punto tale che si possono vedere delle cose che, di fatto, non esistono. Alberi e dune di sabbia fluttuano distanti dal terreno, i contorni delle montagne e degli edifici ondeggiando e vibrano, i colori e le forme si fondono in una danza luccicante. Queste immagini di miraggi nel deserto sono montate accanto a riprese invernali di fredde praterie dell'Illinois e nel Saskatchewan, alcune registrate durante una tempesta di neve. Le condizioni climatiche opposte creano un'atmosfera simile di incertezza, disorientamento ed estraneità. Grazie all'utilizzazione di teleobiettivi speciali adattati al video, la camera affronta le ultime barriere ai limiti dell'immagine.

A che punto la perturbazione delle condizioni normali e l'insufficienza dell'informazione visuale ci obbligano a rimettere in questione la nostra percezione della realtà e a comprendere che noi stiamo osservando qualcosa che è al di fuori dell'ordinario, una trasformazione dal fisico allo psicologico? Se si crede che le allucinazioni siano la manifestazione di uno squilibrio chimico o biologico nel cervello, allora i miraggi e le deformazioni dovuti al calore del deserto potrebbero essere considerati come allucinazioni del paesaggio. E' come se ci si ritrovasse, fisicamente, nel sogno stesso di un altro.

Nei video di Viola il nero e il bianco, l'assenza dell'immagine, la neve del disturbo televisivo, connotano non tanto una pausa, una interruzione, quanto un'attesa di qualcosa di qualcosa che sta per apparire, come si vede in questo video, il puntino nero che man mano si ingrandisce, avanza sul bianco e si individua come figura umana. L'emergere di corpi, figure, volti...

### ***Hatsu-Yume***

L'artista pensava alla luce e alla sua relazione con l'acqua e la vita, e anche ai suoi contrari, l'oscurità, la notte e la morte. E inoltre che abbiamo costruito intere città di luci artificiali per trovare rifugio nelle tenebre.

Il video tratta ciò che la luce come l'acqua, diventa fluida sullo schermo. L'acqua è per il pesce ciò che la luce è per l'uomo. La terra è la morte del pesce, l'oscurità la morte per l'uomo. Questo è un lavoro sorprendentemente bello e metamorfico. Viola infonde un'osservazione personale della cultura giapponese con una contemplazione metaforica della vita, della morte e della natura, raggiunte attraverso un'esplorazione simbolica della relazione del video con la luce e la riflessione. La visione di Viola della cultura e del paesaggio giapponese si sviluppa con un linguaggio drammatico, fatto di passaggi quasi allucinanti e di immagini vivide. Una roccia immobile su una montagna sembra cambiare di grandezza e di scala con il passare del tempo e della luce; una scena urbana è illuminata da un unico fiammifero; pescatori pescano con lo strascico di notte nell'oceano nero,

gettando seppie luminose, servendosi della luce come esca. Dal principio alla fine, Viola crea allegorie ossessive della luce come costruito metafisico.

### ***Anthem (Inno)***

Ha origine in un unico grido acuto emesso da una bambina di undici anni in piedi nell'atrio risuonante della Union Railroad Station a Los Angeles. Il grido originale, che dura qualche secondo, viene prolungato e modificato nel tempo in modo da produrre una scala primitiva di sette note armoniche, che costituisce la base sonora dell'opera. Il suono è fondamentale.

Anthem è un sorta di lamento post-industriale, vicino per forma e funzione al canto religioso. Descrive un'evocazione contemporanea centrata sulla vasta nozione del materialismo: l'industria pesante, la meccanica del corpo, le operazioni a cuore aperto, come tentativo da parte della scienza di guarire le ferite inferte dall'industrializzazione sulla natura, la tecnologia della chirurgia, e le loro relazioni con le nostre paure ancestrali più profonde, come l'oscurità e la separazione tra corpo e spirito, e la cultura del tempo libero nel sud della California.

### ***The Theater of Memory (Il teatro della memoria)***

Un grande albero sradicato, con le radici esposte all'aria è disteso diagonalmente lungo una stanza, occupandola dal pavimento vicino all'ingresso all'estremo angolo del soffitto, dove arrivano i suoi rami, a cui sono appese cinquanta piccole lanterne. Sulla parete retrostante vengono proiettate in grande delle immagini video, ma la figura è denominata dal rumore elettronico e da motivi di disturbo: delle immagini riconoscibili cercano di aprirsi un varco, ma non arrivano mai in maniera chiara. Scoppietti di disturbo e rumore giungono attraverso degli autoparlanti, come se un forte suono chiaro cercasse di emergere senza però riuscirci.

Tra gli scoppi di rumore ci sono dei momenti di lungo silenzio. Le lanterne sull'albero tremolano, come se stesse per verificarsi un corto circuito. L'unica luce nella stanza viene dalle lanterne che brillano debolmente e dai lampi violenti dell'immagine video. Il solo suono continuo che si ode nell'ambiente è quello di una lieve brezza che risuona tra le fronde dell'albero, mossa da un piccolo ventilatore nascosto tra i rami.

La causa che fa scattare le accensioni nervose che ricreano i motivi delle sensazioni passate è un'evocazione di una memoria. Tutti i neuroni del cervello non sono collegati l'uno all'altro, e hanno inizio e fine in un piccolo intervallo di spazio vuoto. Il motivo guizzante evocato dalle piccole scintille del pensiero, colmando queste lacune, diviene la forma effettiva e la sostanza delle nostre idee. Tutti i nostri pensieri hanno al loro centro questo piccolo punto di inesistenza.

## ***Ocean Without a schore***

Con quest'opera Bill Viola si presenta alla 52esima Biennale di Venezia nel 2007, ospitata nell'affascinante cornice dell'antica chiesa di San Gallo nei pressi di piazza San Marco. Consapevole fisicità e intensa emotività si fondono in quest'opera. Eteree e dinaspettate immagini di morti appaiono attraverso tre schermi opportunamente collocati negli spazi architettonici del quattrocento edificio, dove i tre altari di pietra si trasformano in ideali porte d'accesso e di collegamento fra due mondi, quello dei vivi e quello dei morti.

Una coinvolgente esperienza che, attraverso suoni, immagini e suggestive atmosfere, rende possibile il contatto visivo ed emozionante con un mondo sconosciuto ed invisibile quello dell'aldilà e di come questo agisca e interagisca nelle nostre vite.

E' stata realizzata grazie ad un'equipe che, oltre a venti tecnici e più di ventiquattro attori, si avvalsa della collaborazione di Brian Eno, della moglie di Bill Viola, Kira Perov e del direttore della fotografia Harry Dawson.

## Il suono è tutto...

Gli antichi greci sentivano delle voci. I versi omerici sono pieni di esempi di personaggi guidati nei loro pensieri e nelle loro azioni da una voce interiore, alla quale essi rispondono automaticamente. Come succede a molti di noi, nella testa, si svolge una conversazione, ma non con noi stessi. Julian Jaynes definisce questo lontano panorama mentale come "la mente bicamerale" ed afferma che, prima del periodo di transizione della civiltà greca, le culture antiche non ne erano pienamente consapevoli come lo siamo noi oggi. Avevano numerosi dei. Oggi le persone che esibiscono un tale comportamento ci insospettiscono, dimenticando che il termine "udire" indica una sorta di obbedienza (la radice latina della parola è formata da *ob* più *audire*, cioè "ascoltare stando di fronte a qualcuno". E' così radicato il nostro bisogno del concetto di mente indipendente, che noi classifichiamo coloro che odono voci come: a) divertenti ma fino ad un certo punto; b) poeti; c) persone da rinchiudere in manicomio. Una quarta possibile categoria potrebbero essere i "teledipendenti". Gli dei e i profeti hanno abbandonato il nostro mondo ed il borbottio confuso che si lasciano dietro non deve essere esorcizzato da qualcuno con il nome di "terapeuta".

Consapevolmente o no, molte persone presuppongono l'esistenza di una specie di spazio quando discutono del funzionamento della mente. Questo spazio mentale è analogo allo "spazio dati" del nostro primo cervello bambino, il computer, essendo questo il campo in cui avvengono i calcoli e dove gli oggetti virtuali della grafia digitale sono creati, elaborati e distrutti. Come un'ontologia fondamentale, questo spazio è eternamente prima o dopo ciò che è dato: un'esistenza a priori, dalla nascita fino a quando le luci si spengono. Se esiste uno spazio del pensiero, sia esso reale o virtuale, allora dentro di esso ci deve essere il suono, perché ogni tipo di suono cerca espressione in quanto vibrazione in uno spazio, quindi, diventano il soggetto di questo articolo.

Per la mente europea, le caratteristiche di riverbero all'interno della cattedrale gotica sono legate inestricabilmente al senso profondo del sacro e tendono a evocare forti associazioni, sia con lo spazio interiore della contemplazione, sia con il più ampio regno dell'ineffabile. Le immagini di sogno o le sequenze in *flashback* del cinema spesso utilizzano effetti di riverbero nella colonna sonora, a significare soggettività e distacco. Le cattedrali, come quella di Chartres in Francia, incarnano concetti derivanti dalla riscoperta degli antichi greci, in particolare di Platone e Pitagora, e delle loro teorie sulla corrispondenza esistente fra il macrocosmo e il microcosmo, espressa nel linguaggio dei numeri sacri, nella proporzione e nell'armonia, e manifestata nella scienza del suono e della musica. Questi concetti figurativi non erano considerati come frutto del lavoro umano o mere funzioni della pratica architettonica, ma rappresentavano i principi divini sottostanti all'universo stesso. Incorporandoli nel corpo architettonico della chiesa si intese stabilire un corrispettivo armonico della loro forma sulla terra. Chartres ed altre costruzioni simili sono state descritte come "musica pietrificata". I riferimenti al suono e alla musica hanno qui una doppia valenza. Non vi si trovano infatti soltanto le caratteristiche sonore tipiche di un interno cavernoso, ma la forma e la struttura dell'edificio stesso riflette i principi della proporzione sacra e dell'armonia universale: una specie di "acustica dentro l'acustica". Quando si entra in una chiesa gotica, si nota immediatamente che il suono comanda sullo

spazio. Non si tratta soltanto di un semplice effetto di eco ma, piuttosto, tutti i tipi di suono, non importa quanto vicini, lontani o alti, sembrano avere origine in uno stesso luogo lontano, estranei alla scena presente, fluttuanti in qualche altro luogo dove il punto di vista è diventato lo spazio intero.

L'architettura antica abbonda di esempi di notevoli disegni acustici: gallerie bisbiglianti in cui il semplice mormorio di una voce si materializza in un punto, centinaia di metri oltre l'entrata, o la perfetta acustica degli anfiteatri greci dove un oratore, stando su un punto focale determinato dalle mura circostanti, può essere distintamente da tutti i membri del pubblico. Le moderne tecniche di acustica architettonica, sperimentate al volgere del secolo, nascevano come risposta all'incomprensibilità e alla mancanza di chiarezza generata dal riverbero delle mura.

L'acustica è lo studio del suono nello spazio. Essa assume forti connotazioni architettoniche perché, sebbene possa essere descritta come lo studio del comportamento delle onde sonore, il suono manifesta il massimo della sua complessità nel rimbalzare su corpi solidi, soprattutto quelli che si trovano all'interno di edifici costruiti dall'uomo.

*Rifrazione:* il piegarsi delle onde sonore dovuto a un cambiamento di velocità al passaggio attraverso mezzi diversi come, per esempio, due strati di aria a temperatura diversa.

*Diffrazione:* il suono che volta un angolo, quando l'orlo di una barriera genera una nuova serie di onde.

*Riflessione:* il rimbalzare delle onde sonore su una superficie, essendo l'angolo di uscita del riflesso uguale a quello di arrivo. Con superfici multiple tutto questo si trasforma in eco, ed è quindi possibile sentire la propria voce, spesso ripetutamente, come se essa fosse esistita in un tempo anteriore. Numeri riflessi regolari producono le condizioni per il riverbero, in cui un suono può essere ripetuto più e più volte, una di seguito all'altra, fino a che il passato si confonde con il presente.

*Interferenza:* due suoni collidono, le onde frontali di ognuno alternativamente si rinforzano e si inibiscono.

*Risonanza:* le onde sonore si rinforzano, sia per mezzo dell'aggiunta di un suono identico, sia quando gli oggetti materiali o le dimensioni spaziali combaciano con la forma fisica delle onde sonore stesse.

*Vibrazione simpatica:* simile alla risonanza, è forse la più evocativa di tutte.

Ognuno di questi fenomeni evoca meraviglia, perfino dopo che le loro manifestazioni scientifiche sono state comprese razionalmente. C'è qualcosa di immortale in un eco. I processi dei sistemi dei mezzi di comunicazione contemporanei sono latenti nelle leggi della natura, sono esistiti sotto varie forme fino dall'inizio della Storia. La religione indiana (per esempio lo Yoga e il Tantra) e più tardi le religioni asiatiche (come il Buddismo) descrivono l'origine del mondo in quanto suono, dove la potenza creatrice originale è ancora accessibile all'individuo nelle forme del linguaggio sacro e del canto. Questo concetto che l'immagine abbia origine dal suono si rispecchia nell'invenzione e nello

sviluppo della tecnologia della comunicazione. Nell'epoca dell'immagine elettronica, è facile dimenticare che i primi sistemi di comunicazione elettrici sono stati inventati per trasportare la parola. Se il linguaggio è la genesi del corpo totale dei media elettrici, l'acustica, o teoria delle onde, è il principio strutturale base delle sue molteplici manifestazioni.

L'immagine televisiva è un percorso fisso di onde di energia elettrica, un sistema di vibrazione composto di frequenze specifiche. L'immagine che vediamo sulle superficie del tubo a raggi catodici è la traccia di un singolo punto di luce in movimento che fa parte di un flusso di elettroni che colpiscono lo schermo dal retro, facendo così brillare il fosforo dalla sua superficie compressa. Nel video non esiste immagine fissa. Il tessuto di tutte le immagini televisive, ferme o in movimento, è il fascio radioattivo di elettroni che viene scagliato costantemente, il flusso continuo di impulsi elettrici proveniente dalla telecamera o dal videoregistratore. Le divisioni in linee e *frames* sono soltanto divisioni nel tempo: l'apertura e la chiusura di finestre temporali che demarcano periodi di attività all'interno del flusso corrente di elettroni. Così, l'immagine televisiva è un campo di energia vivente e dinamico, una vibrazione che appare solida soltanto in quanto supera la nostra capacità di distinguere porzioni di tempo così piccole.

Ogni immagine video trae origine dalla diretta, dalla ripresa dal vivo. La caratteristica di vibrazione acustica che ha l'immagine video in quanto immagine virtuale è l'essenza della sua "vitalità". Alla fine degli anni Sessanta, gli artisti interruppero il tentativo di emulare il cinema, quando cominciarono a guardare incuriositi sotto la superficie, per scoprire le caratteristiche fondamentali del mezzo e liberare i potenziali visivi, unici nel loro genere, dell'immagine elettronica, che oggi sono dati per scontato dalla TV. L'interruttore del video fu riprogettato all'interno del primo video sintetizzatore. I suoi principi erano acustici e musicali, un'evoluzione ulteriore dei primi sistemi musicali elettronici come il **MOOG**. Il videoregistratore fu l'ultimo anello della catena ad essere sviluppato, integrandosi nei primi anni Sessanta, nel sistema di elaborazione dell'immagine video con l'introduzione del *Time Base Corrector*. Il video iniziava a somigliare e ad agire non soltanto come il cinema, ma come la moda, la conversazione, la politica, la musica, l'arte visiva. L'immagine video si ripete in perpetuo senza posa con la stessa serie di frequenze. Questa nuova condizione comune rappresenta uno slittamento significativo nelle nostre strutture di pensiero di derivazione culturale. La solitudine desertica è una prima forma di tecnologia visionaria. Sembra che quando tutto il rumore e la confusione della vita quotidiana a tale minimalismo bruto, le usuali valvole di controllo si rilassano e le immagini emergono dal profondo. Il confine fra il *Software* del privato interiore e l'*Hardware* del panorama esterno si confonde, le loro forme si fondono e conversano. Gli artisti visivi hanno spesso raccontato di udire musica o suoni mentre erano al lavoro, come ci sono stati compositori che hanno dichiarato di percepire la loro musica in forma immaginistica. La sinestesia è l'inclinazione naturale della struttura dei media contemporanei. C'è una propensione naturale in ognuno di noi a collegare il suono all'immagine.

*"Tutti gli uomini sono capaci di sognare e di avere visioni"...William Blake*

*Passage:*



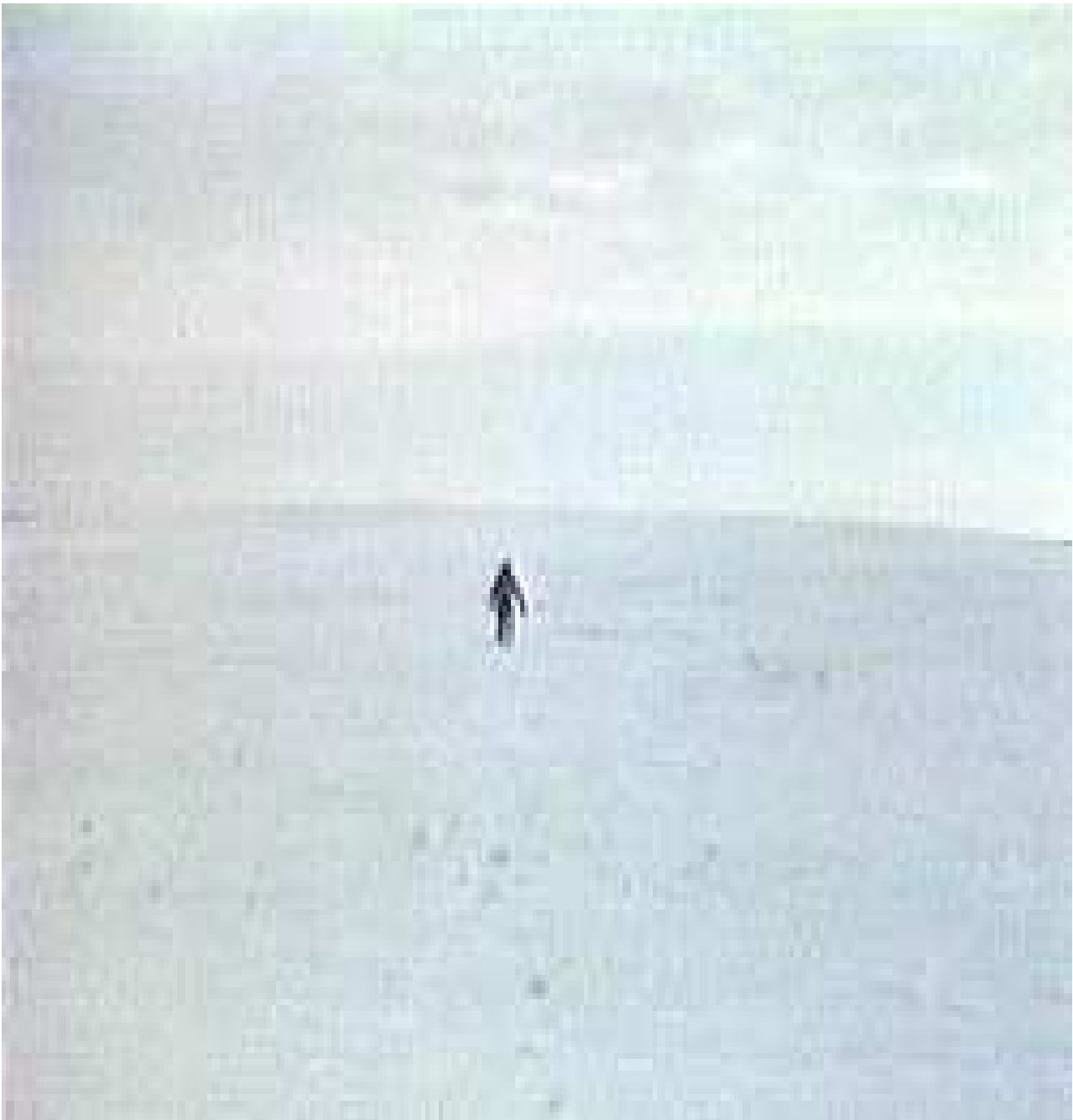
*Hatsu-Yume:*



**Anthem (inno):**



**Chott el-Djerid:**





*Ocean Without a Shore*

*The Theatre of Memory:*



**BIBLIOGRAFIA:**

- *Bill Viola- vedere con la mente e con il cuore (a cura di Valentina Valentini) Gangemi editore.*
- *Bill Viola- il genio della videoarte (articolo a cura di Gloria Vallese-tratto dal mensile "Arte").*
- *Bill Viola- note biografiche Wikipedia.*
- *Bill Viola-catalogo (Biennale di Venezia).*